

1 Cosas a modificar TP3

NO SE OLVIDEN DEL INFORME DE MODIFICACIONES POR CADA COSA QUE MODIFICANN

- **Exacto**

- Conjunto y pseudo código bien abstracto y si es trivial, fórmulas lógicas (todo lo que sea for...) ✓
- Aplicar Poda a exacto ✓
- Aclarar que los experimentos del exacto son respecto a tiempo y densidad. Sacar cosa de T2 y último gráfico ✓

- **Goloso Nipo**

- Pseudo código bien abstracto ✓
- Cálculo frontera en $O(n)$ ✓
- Cambiar estructura a lista de adyacencias ✓
- Cambiar explicación ✓

- **Goloso Emi**

- Explicar los 3 puntos de por qué agregamos la heurística (mejor caso que en la anterior, mala heurística, mejor en la BL) ✓
- Abstraerse más en la explicación (utilizar sort C++) y pseudocódigo
- Cambiar estructura a lista de adyacencias

- **Experimentación Golosos**

- Volar punto 2 (casos malos). En todo caso justificar teóricamente en las partes anteriores del informe
- Exp 3 cambiar por plotteos de diferencias entre exacto y heurísticas o, lo que seguro vamos a hacer, cambiarlo por gráficos de puntos o boxplots (donde por cada n plotee muchos puntos para ver bien dónde está el promedio). Recordar que a Julián NO LE GUSTA EL PROMEDIO
- Exp 4 olvidarse del promedio (gráficos de puntos)
- Exp 5 también ver cómo sacarse el promedio de encima jaja

- **Búsqueda local lineal**

- Abstraerse más (grego gato ✓). Correcciones en TP. No explicar tanto
- Código también abstraerse más y añadir explicación en palabras. Análisis de complejidad más general

- Ver si items (cuadrado de distintas complejs) es correlativo con el nuevo código ✓
- Agregar cómo generamos grafos al TP y explicar cada experimento con palabras y no código
- Sacar cuadro página 26 ✓